# LEKA MED ELDEN

ETT SAMURAJÄVENTYR



# KLANFORMULÄR



• MON •
KLANMÄRKE

| | |
|---|---|
| KLAN | |
| SOCIAL STATUS | |
| ÖVERHUVUD | |
| HEMVIST | |
| FAMILJ | |
| ÖVERHUVUD | |
| HEMVIST | |
| INTRESSANTA SLÄKTINGAR | |
| | |
| INTRESSANTA VÄNNER | |
| | |
| ÖVRIGT | |
| | |



# DJURFORMULÄR

| GRUNDEGENSKAPER | | FÄRDIGHET | % |
|---|---|---|---|
| STYRKA | | | |
| STORLEK | | | |
| FYSIK | | | |
| SMIDIGHET | | NATURLIGT VAPEN % | SKADA |
| INTELLIGENS | | | |
| PSYKE | | | |
| FÖFLYTTNING | | SKADEBONUS | |
| BÄRFÖRMÅGA | | UTNYTTJADE BEP | |

KP ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

| KROPPSDEL | KP | SKYDD | ABS |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ÖVRIGT

REGLER FÖR DJURS KROPPSDELAR FINNS I MONSTERBOKEN II

# 1 Inledning

Detta äventyr är tänkt som en introduktion till Drakar & Demoner Samuraj. Det är med avsikt upplagt så att det kan utspela sig ungefär när som helst i Jihpuns historia. Det rekommenderas att inga samurajer ingår i spelgruppen, och att SL inte tar alltför hårt på ÄP, då dessa oundvikligen kommer att rasa i botten i detta äventyr.

De textavsnitt som är skrivna med *kursiv* stil kan spelledaren läsa upp ordagrant för spelarna.

### 1 Inledning

Du håller på att läsa denna just nu.

### 2 Bakgrund

Här skildras orsakerna bakom de händelser som spelarnas rollpersoner dras in i.

### 3 Spelarnas inledning

Här beskrivs hur rollpersonerna dras in i äventyret.

### 4 Handlingen fortsätter

Här finns en summering av vad som inträffar när, avsedd att förtydliga och förenkla. Efter denna följer avsnitten med de händelser som rollpersonerna råkar ut för.

### 5 Allmän information

Här finns beskrivningar av särskilda personer och föremål, och annat som spelledaren kan behöva veta.

# 2 Bakgrund

De Många Gudarnas överstepräst i Lushin, Yayu, var bekymrad. Hans tempel var visserligen ett av de större i sydöstra Jih-pun, men det hade inte blivit underhållet på åtskilliga decennier och var i bedrövligt skick. Det kom inte längre några ringlande skaror av pilgrimmer för att offra till Toshimano, krigets kami, och inte heller kom det några nya, vetgiriga lärjungar till hans tempel. De sju gamla prästerna som bodde med honom i Lushin var alla lika skröpliga som han själv, och det var endast genom lokalbefolkningens medlidsamma välvilja som templets risfält bar någon gröda överhuvudtaget.

Yayu visste att något måste göras, och det snabbt. Efter att ha grävt igenom de innersta skrymslena i templets välförsedda skriftsamling lyckades han leta fram en uråldrig skrift där djupa mysterier fanns beskrivna, och han skred genast till verket. Han åkallade några mindre kända kamier och vädjade om hjälp, helt ovetande om riskerna. Hans önskemål uppfylldes, men med oväntade efterverkningar.

Åtta nya lärjungar anlände till templet, samtliga kraftiga, unga och klipska män som dessutom var stridstränade och i framtiden skulle kunna utvidga templets domäner. Alla var före detta ninjor som på prästens magiska kallelse lämnat sina klaner i storstäderna och färdats till Lushin.

Den andra önskningen var att templets yttre skulle rustas upp, vilket också skedde, men när han kom till den tredje önskningen begick han ett stort misstag, förmodligen på grund av bristande visdom och alltför stor ärelystnad; han önskade sig evig ungdom. Det råkade nämligen slumpa sig så, att den kami som hörsammade den bönen verkligen hade makt att skänka evig ungdom, men vad den välmenande Yayu däremot inte visste, var att han genom denna önskning försatte sig själv i skuld till kamin, en skuld som förr eller senare skulle betalas igen. Efter två år av välstånd i templet fick Yayu en kväll en uppenbarelse som sade att han var tvungen att offra en ung flicka, sexton år gammal och oskuld. Hon skulle dessutom vara född på samma dag som offret skulle ske, en natt i början av årets elfte månad.

Den förtvivlade Yayu såg ingen annan lösning än att söka reda på flickan och det som behövdes för att kunna genomföra offret i dess helhet, en av Fridens Vägs heliga skrifter och de heliga rökelsekar som skall användas vid offerceremonier. Han fann alla ingredienserna i en liten bergsby några dagars resa sydväst om Lushin och han gav sig i väg med sina åtta ninjor/lärjungar för att ta vad han ville ha.

Det var en ljum septemberkväll när Yayus lärjungar visade sig i Matsuka, en liten risodlarby i den sydliga bergsprovinsen Mawako. Sommaren hade varit lång och varm, och skörden hade mer än väl räckt till för att betala skatterna till daimyon. De flesta i den lilla byn var hemma för kvällsmat, och tidigare på dagen hade nästan alla i Matsuka bevistat ett bröllop mellan Uetsu, smedens son, och en flicka från grannbyn. Endast några pojkar var ute på bygatan och lekte med en gammal get då de svartklädda männen dök upp.

Det hela var över på mindre än femton minuter. De åtta ninjorna hade planerat aktionen långt i förväg och visste exakt vad de skulle göra. Två av dem angrep ett avsides beläget hus som tillhörde en tunnbindare, mördade tunnbindaren och hans fru och satte därefter eld på deras hus; alltihopa som en avledande manöver. Under tiden hade de övriga placerat ut sig vid templet och vid Toshiros hus. Då larmet om eld gick rusade alla som kunde mot tunnbindarens hus som låg en kilometer bort tvärs över

dalen. De tre stackars prästerna i templet hade inte en chans mot de två erfarna ninjor som avdelats för att ta hand om dem då de kom utrusande ur tempelbyggnaden för att hjälpa till med släckningsarbetet.

Toshiro, jizamurajen som fungerade som borgmästare i byn, hade inte heller han någon större chans, även om blodpölar visade att han skadade åtminstone en av sina fyra banemän. Efter att ha undanröjt allt motstånd och fått bort hela befolkningen ur byn kunde de sex skuggkrigarna lugnt ta vad de ville ha. Templet plundrades på alla de heliga skrifter som fanns där, och de två rökelsekar av guld som stod på altaret försvann också. Ur Toshiros hus försvann endast hans sextonåriga dotter, Koruko.

Nöjd med sin aktion inledde Yayu förberedelserna inför offret *(se avsnitt 3 för en beskrivning av händelseförloppet sett ur spelarnas synvinkel)*. Han fann en lämplig plats att förrätta det på, och han lärde sig offerritualen från en av de heliga skrifter han fått från det plundrade templet. Dagen för ceremonien närmade sig, och Yayu och hans följe reste söderut till den utvalda ravin där offret skulle ske. Allt gick till en början bra, Yayu öppnade en port *(den skimrande skivan)* och lät åkallelsen av anden/demonen börja *(hymnen)*. Då Yayu kände att anden var närvarande inleddes cermonin som skulle få anden att materialisera sig *(högläsningen ur boken)* med hjälp av röken från rökelsekaren. Då allt var färdigt och anden just skulle godta sitt offer rasade jordvallen samman och ceremonin avbröts. Flickan vaknade upp ur sin trans och var sålunda inte längre tillgänglig för demonen, som såg sig om efter ett annat offer, prästen. Sålunda kunde demonen i skydd av ett starkt ljusskén överta Yayus kropp och tränga undan hans själ.

Snabbt som ögat undanröjde de åtta lärjungarna och den nye Yayu alla spår efter ceremonien och försvann in i skogen.

# 3 Spelarnas inledning

*Det är en mörk och blåsig natt i början av november, och efter ett misslyckat uppdrag i den sydliga provinsen Sama håller ni på att fly undan er f d uppdragsgivare, samurajen Horomoto. Ert uppdrag var att ta reda på vad hans daimyo hade för planer i det förestående kriget, men ni blev tillfångatagna och tvingades avslöja er uppdragsgivare för att få gå fria, och han förföljer er nu i egen hög person för att hämnas. Den senaste veckan har ni färdats i nordostlig riktning, in i Mawako, och av säkerhetsskäl har ni endast färdats nattetid medan ni vilat ut under något stort träd eller i en jordhåla på dagen. Allt tyder dock på att ni lyckats skaka Horomoto av er, och ni beslöt i går natt att den natt som ni nu genomlider skulle bli den sista på resande fot.*

*Ni har sedan några timmar efter solnedgången gått genom en stor skog, en av de sista orörda skogarna i södra Jih-pun. Stämningen är trolsk, och endast det sparsamma månskenet gör att ni överhuvudtaget ser någonting omkring er. Marken är täckt av lummig mossa, och ideligen slår grenar mot era huvuden och rispar er i ansiktena. Allt är tyst sånär som på era något ansträngda andetag, och endast tillfälligtvis hörs en ugglas hoande långt borta. Efter en kort matpaus där det sista av era vattenransoner går åt färdas ni vidare. Det är fortfarande några timmar kvar till soluppgången, men en svag morgondimma börjar rulla in och fördunklar den dystra stämningen i skogen ytterligare. Daggen blöter era fötter när marken plötsligt börjar slutta nedåt ner i en dalsänka. Ljudet av ett porlande vattendrag hörs svagt till höger om er.*

*Plötsligt ser någon av er ett svagt ljusskén nerifrån bottnen av den grunda dalsänkan. Bortom den lilla forsens porlande tycker ni er dessutom kunna urskilja ljudet av ett svagt mässande, som av en klagande kör av oroliga andar. Trots att ni känner er illa till mods kommer ni viskande överens om att smyga er närmare. Ungefär tvåhundra meter längre fram tar marken framför era fötter plötsligt slut, och dalgången klyvs mitt itu av en trång, djup ravin, och ur denna stiger ett fladdrande ljusskén upp. Det enformiga mässandet tilltar i styrka, och ni känner en svag, rogivande doft av rökelse. Sakta hasar ni er på mage fram till ravinens kant och tittar ned.*

*Ni blir åskådare till en sällsam scen, som för alltid skall finnas kvar i era mardrömmar. I mitten av den ungefär fem meter djupa klyftan hänger en blåskimrande skiva i tomma luften. Framför skivan står en präst i helvit klädsel och en ung, till synes död flicka i sina armar. Hennes kropp är livlös och blicken stirrar rakt ut i intet. Runt omkring dem står åtta män i svarta kläder och huvor, och alla nynnar de på en enformig, ordlös hymn. Rakt under den glänsande, något ovala skivan står två stora rökelsekar i guld, och från dessa slingrar sig tunna rökpelare upp och in i skivan. Flammorna från glödbäddarna ger hela scenen en dämpad belysning som ytterligare bidrar till att mystifiera stämningen. Ingen av er kan röra ett finger, och alla håller ni andan inför vad som skall komma.*

*Plötsligt slår en av de åtta männen upp en bok med rödskimrande, guldglänsande pärmar och höjer rösten över det tilltagande mässandet. Mannens ansikte, som tidigare låg i skugga, tycks nu lysas upp och ni kan urskilja ett stort ärr över hans ansikte, som emellertid tycks läkas då han öppnar boken. Orden han läser ur den, är på ett uråldrigt språk, och trots att ingen av er förstår någonting kan ni känna ordens magiska kraft omkring er. Ni vet att en mäktig besvärjelse håller på att vävas omkring klyftan, men spänningen och er rädsla gör att ni fortfarande inte förmår att röra er. Då rösten tystnar och besvärjelsen tycks vara avslutad ser ni plötsligt hur en svag skugga börjar skymta i mitten av den mansstora, skimrande skivan. Skuggan blir större och större, och efter en tid som känns som en oändlighet tycker*

*ni er kunna urskilja gestalten av en kraftig man, och ni åhör andlösa hur hymnen blir kraftigare och häftigare. Till slut kan ni även uttyda ett ansikte på mansgestaltens axlar, ett ansikte med två väldiga huggtänder och ett stort spiralformat horn i pannan. En svart, luden, och kloförsedd arm sträcks långsamt ut ur skivan mot flickans blottade bröst. Prästen lyfter upp henne på raka armar, och de stålglänsande klorna skall just till att slutas kring hennes späda kropp då en av er råkar stöta till en stenbumling som rullar ner i ravinen. Med ett mullrande oväsen börjar plötsligt hela avsatsen där ni ligger vibrera, och i ett väldigt tumult rasar jordvallen ned i klyftan och ni med den. Det sista ni minns är ett avgrundsvrål från den svarta varelsen, prästen som hukar sig och försöker avvärja ett väldigt slag, och flickans hysteriska skrik när allt upplöses i ett kaotiskt tumult.*

*När ni vaknar upp ligger ni fortfarande på ravinens botten. Det är strålande solsken, och alla känner ni av en bultande huvudvärk. Ett svagt men fridfullt klånkande av koskällor hörs runt omkring er, och när ni tittar upp ser ni en ung getaherde stå uppe vid ravinens raserade kant och titta ned på er.*

# 4 Handlingen fortsätter

## 4.1 Dag för dag

### Natt 1

Äventyrarna upplever skräcknatten i ravinen. Demonen besätter Yayu, och tillsammans med "lärjungarna" dödar han en skogshuggare och slår läger i hans stuga långt in i skogen. De första korna massakreras av "Demon-Yayu". Byborna tror att det är en slagbjörn i farten.

### Dag 1

Äventyrarna kommer till Matsuka. De träffar Hoki och erbjuds ett arbete.

### Natt 2

Ytterligare två kor slaktas av "Demon-Yayu".

### Dag 2

Ingenting av intresse inträffar.

### Natt 3

De två sista korna slukas av "Demon-Yayu".

### Dag 3

Ruiyi kommer till Matsuka. Han och rollpersonerna har ett samtal och söker därefter igenom templet, Toshiros hus och tunnbindarens hus.

### Natt 4

"Demon-Yayu" dödar och äter upp ett avsides boende par. Ruiyi väcker rollpersonerna mitt i natten, och tillsammans bevittnar de Yayus framfart.

### Dag 4

Rådet samlas och beslutar ge rollpersonerna skulden för vad som hänt.

### Natt 5

Rollpersonerna befrias av Ruiyi.

## 4.2 Ravinen

Det förmodligen första rollpersonerna upptäcker när de vaknar upp är att de blivit av med alla sina ägodelar, inklusive pengar, vapen, packning, allt utom sina kläder. Den unge herden vars getahjord väckt rollpersonerna heter Nake och är fjorton år gammal. Han bor i Matsuke, en närbelägen risodlarby, och trots sin förvåning över att finna rollpersonerna liggandes huller om buller på botten av en ravin leder han dem dit med sitt vanliga, glada humör.

Vad spelarna bevittnade under natten var ett försök att via ett människooffer blidka en demon från andevärlden, en demon som endast med detta offer skulle kunna återgäldas för de önskningar han uppfyllt åt prästen. Ritualen avbröts lyckligtvis av de fumliga spelarna, med resultat att demonen i stället valde att suga i sig prästens själ och sätta sig själv på dess ställe. Den arme prästen är numera sålunda besatt av den hemska demonen och en mycket farlig varelse att ha att göra med.

De åtta männen som deltog i ritualen var anhängare av prästens lilla sekt, och samtliga rekryterade ur storstädernas ninjaklaner. Flickan var dottern till en av ninjorna mördad borgmästare i den närbelägna byn Matsuka, och samtidigt med mordet passade några av dem på att stjäla några heliga skrifter som var nödvändiga för ritualen.

Vid en undersökning av ravinen märker rollpersonerna att alla spår efter nattens händelser är borta, sånär som på den svagt svärtade jord där rökelsekaren stått. De finner även ett avrivet hörn av en boksida. Sidan är gjord av något segt pergament, och allt som är kvar av texten på det lilla hörnet är fem tecken, otydbara för rollpersonerna. Om någon av dem, mot förmodan, skulle kunna Läsa Kanji E, vilket krävs för att kunna förstå de uråldriga tecknen, kan han tyda dem till "önskan", "ungdom", "måste", "gäldas", "offer".



## 4.3 FÄRDEN TILL BYN

Förhoppningsvis följer rollpersonerna med Nake mot byn, som ligger en timmes gångmarsch (tre kilometer) österut genom skogen. På vägen händer ingenting speciellt, men om någon av rollpersonerna skulle berätta för Nake att de blivit av med sina ägodelar kommer han att säga att det finns arbete i hans by med att dränera risfälten inför vintern. Det är ett hederligt arbete för 3 sm per dag, och han säger också att det finns ett gott värdshus i byn.

Då de kommer fram till byn, som ligger på sydsluttningen av den dalgång längs vilken rollpersonerna färdats från ravinen, möts de av en synbarligen lättad och gråtande mor. Hon kastar sig fram och kramar om sin son, Nake, i det att hon ideligen utbrister hur orolig hon varit under natten som han varit borta med getterna. Hon ser med förvåning och en svag glimt av mistänksamhet på rollpersonerna innan hon frågar vilka de är. Därefter ber hon dem komma med till vävaren Hoki, som för tillfället är ålderman i byn.

Då sonen förvånad frågar om orsaken till sin moders häftiga reaktion berättar hon att två kor hittades döda på morgonen med avslitna huvuden och fruktansvärda rivmärken i sidorna. Hon och resten av byn tror att en väldig, blodtörstig slagbjörn går lös i skogarna omkring Matsuka.

Då rollpersonerna möter Hoki kommer denne att fråga vilka de är och vad de gör i byn. Han kommer naturligtvis även att fråga var deras bagage är, och varifrån de kommer. Om rollpersonerna berättar vad de upplevt under natten kommer han naturligtvis inte att tro dem, och i stället skratta gott åt att de inte vågar erkänna att de råkat ut för rövare och blivit bestulna på all sin packning. Hoki erbjuder dem ett jobb, och blir till och med lite stött om de vägrar. Han säger att det krävs mycket folk inför de kommande dräneringsarbetena, och kommer därmed osökt in på att folk dött nyligen, och berättar därmed spontant om "rånaröverfallet" som inträffade för några månader sedan, då templet plundrades och flickan, som han och alla andra kallar för Blomskottet, försvann. Om spelarna påpekar sambandet mellan vad som försvann och vad de såg i natt kommer Hoki att tänka efter några sekunder, för att sedan avfärda allt med ett mullrande skratt "Demoner, ha!".

SL bör se till så att spelarna tar jobbet som de erbjuds av Hoki. Om de verkar vara tveksamma kan han påminna dem om att det är kallt på nätterna, att de inte har någonstans att bo, att de inte har några pengar, någon mat, några vapen, att en eventuell magiker inte har någon stav, etc. Jobbet är tungt och enformigt, men alla är trevliga mot dem, åtminstone de första dagarna. Betalningen är god, 3 sm per dag och person, och det kommer att finnas arbete i en vecka framöver. Lönen kommer att betalas ut när arbetet är klart, och under arbetstiden får de bo gratis på värdshuset.

Mat och logi får rollpersonerna på värdshuset Lotusblomman, och värden, Rosufi, är en mycket trevlig man, om än en smula korkad och enfaldig. Han är mycket pratsam och ser på ett inte alltför påträngande sätt till att rollpersonerna inte behöver känna sig ensamma i byn.

## 4.4 YAYUS AGERANDE

Efter katastrofen i ravinen beger sig demon-Yayu tillsammans med de intet ont anande lärjungarna djupt in i skogen där de slår läger. Yayu hävdar att de måste undanröja vittnena så snart som möjligt. Detta borde egentligen ha skett redan vid ravinen, men eftersom Yayus kropp helt enkelt kollapsade tillfälligt vid det tumult som uppstod handlade hans lärjungar efter eget sinne, och de nöjde sig med att ta deras ägodelar och därefter försvinna spårlöst.

Den natten, och de efterföljande nätterna också, för den delen, smyger sig demon-Yayu i hemlighet ner i dalen på jakt efter någonting ätbart. Hunger och blodtörst driver honom mot de fåtaliga boskapsfållor som fanns, och snabbt sliter han huvudet av två kor och suger girigt i sig det varma blodet. Huvudena tar han med sig in i skogen, där han snabbt gnager i sig det kött som finns på dem. Detta förfarande upprepar han ytterligare två nätter, tills alla kor i dalen är döda (det fanns bara sex stycken). Den fjärde dagen tar han, i brist på bättre, innevånarna i en avlägset belägen stuga som föda, och då börjar folk förstå att det inte är någon björn utan snarare ett fruktansvärt monster man har att göra med.

Om rollpersonerna någon natt skulle lägga sig i bakhåll för den hungrige Yayu kommer de bara att märka en stor svart skugga som svävar fram mot korna, sedan se hur huvudena slits loss och därefter se skuggan försvinna. Det hela är över på tio sekunder. Korna betar fritt i en hage de första två nätterna, den tredje natten står de bundna vid en tjuderpåle intill ägarens hus. Om någon skjuter på demonen kommer han automatiskt att missa och om någon försöker angripa demonen kommer denne att fly från platsen alltför snabbt för att rollpersonerna ska kunna göra någonting åt det.

## 4.5 RUIYIS ANKOMST

Den andra dagen efter det att rollpersonerna kommit till Matsuka, anländer vid solnedgången en gammal man till byn. Han är klädd i en lång, svart sidenkåpa och går stödd på en kraftig trästav. Han tar in på värdshuset och säger att han inte riktigt vet hur länge han skall stanna, men han betalar för tre dagar. Efter att ha betalat ber mannen om ett hett fotbad och går sedan direkt till sitt rum.

Mannen, som presenterar sig som "Ruiyi, överstepräst i templet i Haraki", kommer om han får höra om rollpersonernas upplevelser snarast att ta kontakt med dem och grundligt fråga ut dem om vad som hände. Han kommer att presentera sig som Ruiyi, överstepräst vid templet i Haraki, och därefter berätta för dem om Rui-diens, ursprung, egenskaper och värde (se 5.1). Han kommer, om rollpersonerna agerar misstänksamt och undvikande, i värsta fall att betala dem för deras upplysningar, och efter att ha försäkrat sig om rollpersonernas pålitlighet och avkrävt dem deras hedersord om tystnad, kommer han att ge luft åt sina farhågor:

*"När jag för tio dagar sedan fick höra om bokens försvinnande började jag fundera på om det kunde ligga någonting djupare bakom. Aktionen verkade enligt de beskrivningar jag fått vara mycket välplanerad, inte som om ett vanligt rövarband varit i farten. Jag beslöt att omedelbart resa hit och har sedan dess färdats över bergen i nio dagar och nio nätter, ty hast är nu av nöden. Då jag sedan fick höra Er berättelse blev mina värsta farhågor besannade: någon har med bokens hjälp försökt genomföra ett människooffer, men förhoppningsvis misslyckats tack vare av Ert ingripande. Vad som hänt prästen vet jag inte, men av erfarenhet och med stöd av de mystiska händelser som inträffat runt om i trakten de senaste nätterna fruktar jag det värsta. Det är ett ytterst farligt väsen vi har att göra med, men det måste stoppas på något sätt, hur vet jag inte än, men vi måste försöka. Vad säger Ni, mina ädla herrar, kan jag räkna med Er hjälp?"*

Om rollpersonerna tackar ja och väljer att följa Ruiyi kommer de i hans sällskap att undersöka templet, tunnbindarens hus, och Toshiros hus. Om de redan gjort detta på egen hand har de redan funnit de föremål som nämns i stycke 4.6, men Ruiyi kommer i vilket fall som helst att vilja söka igenom ruinerna. Han finner ingenting nytt.

Om rollpersonerna tackar nej kommer Ruiyi att försöka övertala dem.

### Bakgrund

Ruiyi är egentligen en soryo, en tempelpräst av Fridens Väg. Han har kommit till byn med anledning av det nedbrunna och plundrade templet, och hans uppgift är att rädda tillbaks en av de stulna böckerna, som kan vara mycket farlig i fel händer (t ex Yayus). Då han börjar misstänka vartåt det lutar (han vet mycket väl att det är en demon som är i farten och vågar inte öppet konfronteras med den), flyr han och ger rollpersonerna direktiv om hur de skall agera. Om de misslyckas kommer han att leta upp en ny grupp äventyrare och låta dem försöka, men endast i nödfall kommer han att själv ta upp jakten på demonen. Han vill inte nämna för rollpersonerna vad de egentligen står inför av rädsla för att skrämma i väg dem. Han har ingen aning om att rollpersonerna blir fängslade förrän det är försent, och då ser han sig tvingad att hjälpa dem ur den knipa han försatt dem i.

Om SL känner sig riktigt snäll och rollpersonerna råkat riktigt illa ut kan han låta Ruiyi återvända för att befria rollpersonerna en andra gång.

## 4.6 LEDTRÅDAR I MATSUKA

Då rollpersonerna söker igenom ruinerna efter Toshiros hus finner de bara två saker av intresse: en shuriken och en liten jadefigur föreställande Toshimani, krigets kami. Ruiyi tror att det är en avgudabild av den typ som präster av de Många Gudarna brukar bära, och dess utformning och materialet tyder på att den är symbol för ett specifikt tempel, men han vet inte vilket. Han känner igen vem figuren föreställer. Blodspåren i Toshiros hus efter den sårade ninjan tar slut utanför den mur som omgärdar hela egendomen.

I templet och tunnbindarens hus finns inga ledtrådar.

Följande rykten cirkulerar också i Matsuka, och rollpersonerna får förmodligen höra fler än ett av dem. Spelledaren behöver inte slå på tabellen, utan kan välja ut rykten som han tycker spelarna borde känna till.

### Ryktestabell

| 1T10 | Rykte |
|---|---|
| 1 | Endast pilar av mullbärsträ kan skada demoner *(falskt)*. |
| 2 | Rövarna som anföll byn och plundrade templet var fler än tjugo stycken *(falskt)*. |
| 3 | Spindelbensskogen är ett osäkert ställe efter mörkrets inbrott *(sant)*. |
| 4 | Okokt ris är ett effektivt sätt att skydda sig mot ondska *(delvis sant)*. |
| 5 | Ett band av dai-bakemono härjar söderut och är på väg mot Matsuka *(sant eller falskt, SL får bestämma)*. |
| 6 | Prästerna i det plundrade templet dolde mer skatter än vad byborna kände till *(sant)*. |
| 7 | Templet i Lushin har rustats upp på sistone eftersom man börjat dyrka Toshimano *(delvis sant, delvis falskt)*. |
| 8 | Toshiro lyckades såra en av rövarna i armen *(falskt, se beskrivningen av Mikura)*. |
| 9 | Hoki har haft konstiga nattliga besök nyligen *(falskt)*. |
| 10 | Det lyste och kom rök ur den gamla timmerstugan i skogen *(sant)*. |



## 4.7 MORDNATTEN

*Mitt i natten efter Ruiyis ankomst väcks ni av en diskret knackning på ert fönster. Det är Ruiyi som tydligen fått upp ett spår efter någonting, för det är med mycken spänning i rösten som han säger: "Skynda er upp och följ mig!". Då den oundvikliga frågan om vad som står på kommer svarar han:"Känner ni inte spänningen i luften! Någonting håller på att hända". Vid närmare eftertanke känner ni faktiskt en svag ilning längs ryggraden, en känsla som påminner om den ni fick i ravinen.*

*Prästen leder er utanför byn och österut mot skogen. I ena handen håller han en amulett och i den andra sin långa trästav. Efter bara några minuters smygande närmar ni er utkanten av byn. Ruiyi gömmer sig bakom en stor sten och uppmanar er andra att göra likadant. Bortifrån byn hörs ingenting utom ljud från oroliga grisar och höns. Efter ytterligare några minuters väntan ser ni plötsligt en stor, svartklädd man gå längs bygatan fram mot ett av de avsides liggande husen. Han tycks vara omgiven av ett stort mörker, och trots att det är svårt att urskilja några konturer på hans kropp verkar det snarare som om han svävar fram än som om han går. Ruiyi gör ett bestämt tecken att ni skall stanna där ni är, och börjar mumla på en tyst bön.*

*Personen går fram och öppnar dörren och kliver in. Inifrån huset hörs ingenting, förutom ett skramlande som om ett träföremål föll i golvet och en svag duns. Efter någon minut kommer den mörke personen ut, och med snabba steg försvinner han därifrån. Ruiyi, som under hela tiden mumlat på sin bön, väntar tills personen försvunnit helt utom synhåll och springer sedan fram mot huset. När ni följer med får de se en syn som näst intill vänder era magar ut och in: Hela den lilla stugan är fylld med blod och avslitna likdelar, och en fruktansvärd stank av avföring ligger över rummet. De personer som varit där inne tycks ha gått ett fruktansvärt öde till mötes, ty en arm som ligger just vid ingången visar tydliga bitmärken efter stora huggtänder.*

*Ruiyi utbrister ett lågt rop av förfäran och läser snabbt en bön över de stackars människorna. Därefter säger han att ni snabbt måste tillbaka till värdshuset innan någon upptäcker att ni varit borta. Solen har ännu inte börjat gå upp, men ett svagt rödaktigt sken i öster visar att det inte är lång tid kvar till soluppgången. Då ni kommer tillbaka till värdshuset säger Ruiyi:"Vi får tala mer om det här i morgon, men först har jag ett viktigt besök att göra. Gå och lägg er så ni är utvilade i morgon, det kommer att bli en arbetssam dag!", varpå han lämnar er.*

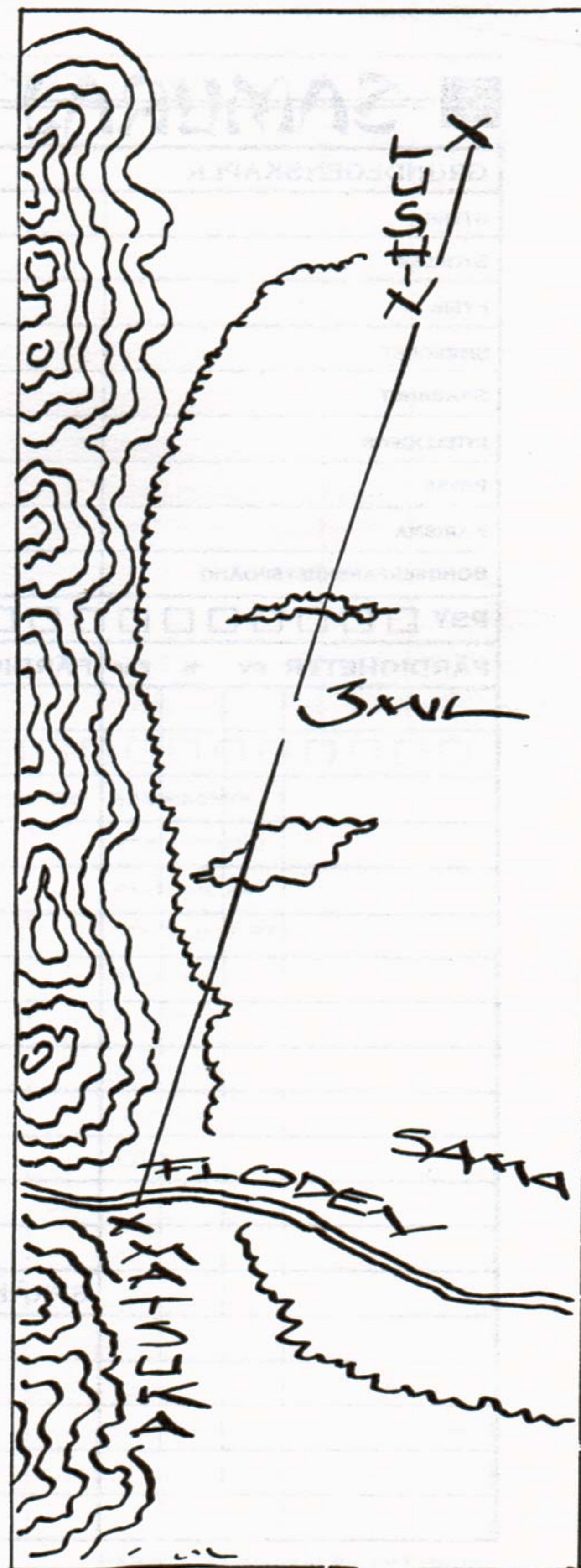
Om spelarna vill angripa demon-Yayu så låt dem göra det. Yayus mål är då att så snabbt som möjligt fly från platsen.

Om spelarna försöker förfölja demon-Yayu kommer de att förlora spåret. Demonen kan röra sig utan att lämna några spår efter sig när han så önskar.

## Områdeskarta

TEMPEL
LUSHIN
GLÄNTA
RAVIN
KATSUKA
THULIN 87

## Spelarnas kartskiss







## GRUNDEGENSKAPER

| | |
|---|---|
| Styrka | |
| Storlek | |
| Fysik | |
| Smidighet | |
| Snabbhet | |
| Intelligens | |
| Psyke | |
| Karisma | |
| Bonuserfarenhetspoäng | |

## PERSONDATA

| | |
|---|---|
| Spelare | |
| Spelledare | |
| Kön | Ålder |
| Yrke | |
| Social ställning | |
| Hemort | |
| | |
| Utseende | |
| | |
| | |

**PSY** □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

| FÄRDIGHETER | FV | % | ERF |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| FÄRDIGHETER | FV | % | ERF |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| SPRÅK | TALA | L/S | ERF |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| BESVÄRJELSER | FV | % | ERF |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

KP

KP

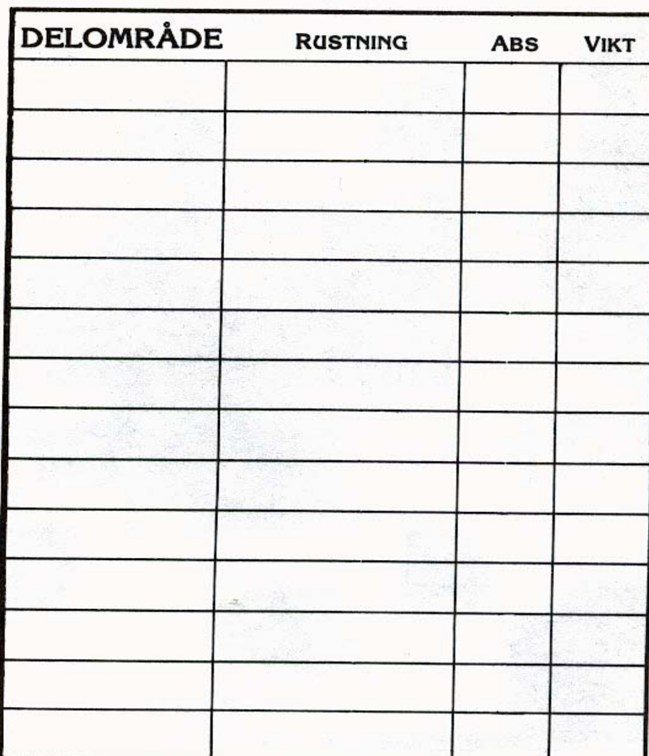
KP

KP

KP

KP

KP



| DELOMRÅDE | RUSTNING | ABS | VIKT |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

TOTALA KP ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

| VAPEN | FV | % | SKADA | VIKT | RÄCKV | BV | VAPENL | ERF |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

| | |
|---|---|
| SKADEBONUS | |
| FÖRFLYTTNING | |
| BÄRFÖRMÅGA | |
| UTNYTTJADE BEP | |
| SVÄRDSHAND | |

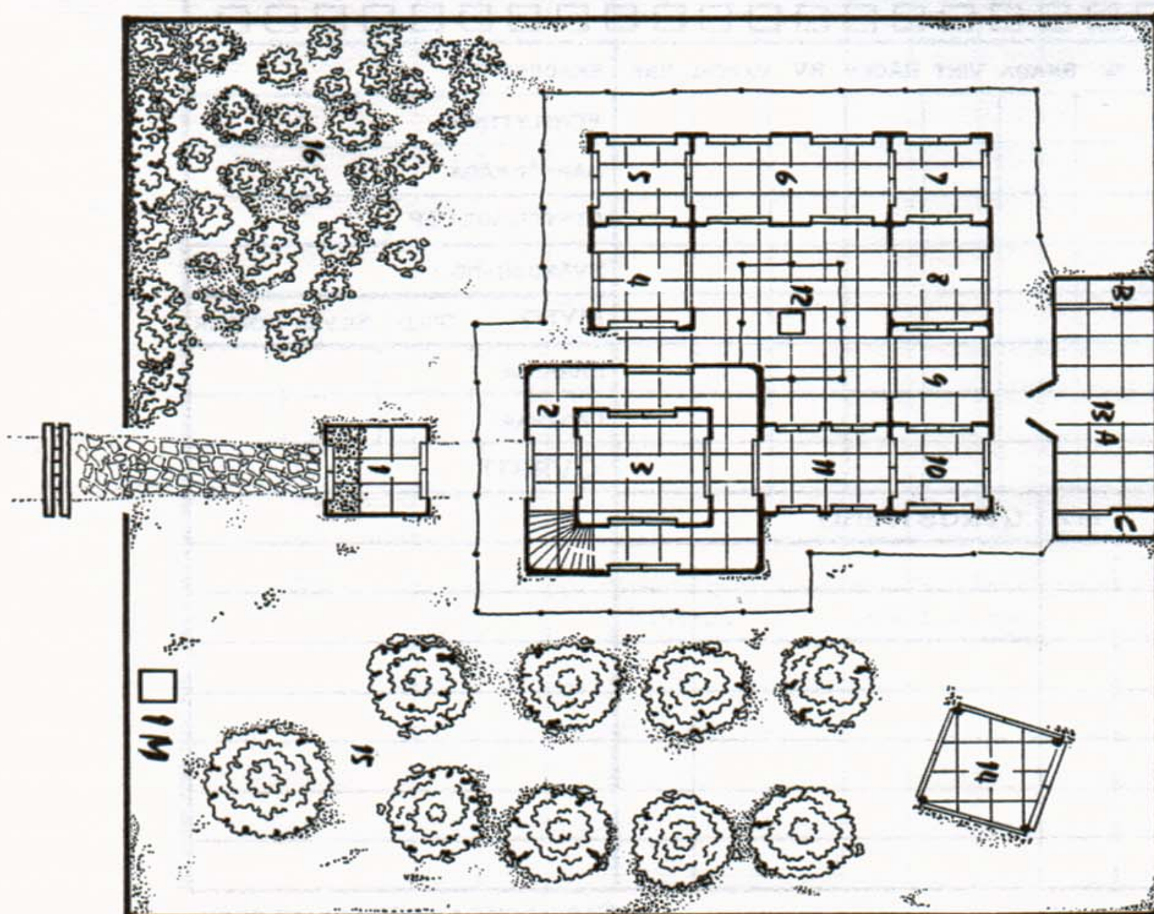
| MYNT | GULD | SILVER | KOPPAR |
|---|---|---|---|
| BÄRANDE | | | |
| I FÖRVAR | | | |

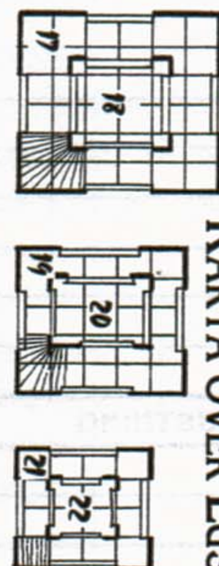
| UTRUSTNING | BEP | UTRUSTNING | BEP |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ÖVRIGT

| |
|---|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |


RISFÄLT
FLODEN
TUNNBINDARENS HUS
1. DET NEDBRUNNA TEMPLET
2. HOKIS HUS
3. VÄRDSHUSET
4. TOSHIROS NEDBRUNNA HUS
5. MORDPLATSEN
1.
2
3
4
5
KARTA ÖVER MATSUKA


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13A
B
C
14
15
16
1M


17
18
19
20
21
22
KARTA ÖVER LUSHIN

## 4.8 RÅDET

*Några timmar efter det att ni återkommit från er nattliga eskapad med Ruiyi blir ni väckta av Rosufi. "Upp med er, uslingar, och sluta befläcka mina vackra golv, nu skall ni minsann få svara inför Rådet, mina dyra herrar!" Med Rosufi är fyra kraftiga ynglingar med varsin naginata. Ni känner igen några utav dem från arbetet på fälten.*

Om någon av rollpersonerna frågar varför de skall inför rådet får de bara svaret "Gissa själv, din mördare!", och om de skulle fråga efter Ruiyi svarar Rosufi "Er kumpan tycks minsann ha dragit er vid näsan, era ynk, han försvann i natt!". Det är inte utan förakt i rösten som Rosufi hånfullt svarar på deras frågor.

Om rollpersonerna skulle börja bråka kommer vakterna i första hand att försöka slå dem medvetslösa, i andra hand såra dem i benen, och i tredje hand hämta förstärkning. Det finns liten chans att rollpersonerna kan undkomma.

*Ni knuffas hårdhänt upp ur era bäddar och binds bakom ryggen av Rosufi, varpå man för er ut ur värdshuset och bort till Hokis hus. En stor folksamling står utanför porten, och då ni kommer dit blir ni mottagna av spörapp och spottloskor från de andra byborna.*

*Inne i Hokis hus sitter stadens råd samlat. Det består av Hoki, Rosufi, smeden Oroke och en annan man med ett stort, nyläkt ärr tvärs över ansiktet. Ni tycker att han verkar bekant, men kan inte komma på var ni sett honom tidigare. Strax efter er ankomst, ni knuffas in i rummet och blir omilt ombedda att sitta ner, kommer ytterligare två män in. Det är bönderna Yome och Gayi som ursäktar sig för att de är sena och frågar varför de blivit kallade i den arla morgonstunden.*

*Hoki, som agerar ordförande i rådet, är den ende förutom ni själva som sitter ned. Han ser mycket bekymrad och bister ut, och det är med tung röst och en svepande gest mot er som han svarar på de bägge männens fråga: "Ni har alla blivit kallade hit för att döma över dessa mäns skuld eller oskuld. Ni känner alla till vilka fasor som drabbat byn de senaste nätterna. I natt mördades två personer brutalt, av allt att döma av dessa mäns händer."*

*Han ställer därefter följande frågor till er, medan Oroke skriver ned svaren på ett papper (Rollpersonerna skall svara på en fråga åt gången):*

*"Vilka är ni?"*

*"Var kommer ni ifrån?"*

*"Varför kom ni hit, utan pengar och ägodelar?"*

*"Varför lämnade ni värdshuset i natt?"*

*"Vad gjorde ni borta vid huset där dådet begicks?"*

*"Vem är Ruiyi och var är han nu?"*

*Det var den sista frågan, och Hoki ber mannen med ärret i ansiktet presentera sig och delge rådets medlemmar sin berättelse. Mannen presenterar sig som Mikura, massör som reser land och rike runt och lever på att tjänstgöra som massör i byarna. Han säger att han anlände till byn vid soluppgången, och såg då "De där männen och en prästklädd man skynda från huset med de döda in mot byn. Jag tänkte inte mer på saken utan knackade på i ett hus där folk var vakna och frågade om en smula mat i utbyte mot mina tjänster eller några kopparmynt". Hiro frågar varifrån han kommer, och han svarar "ifrån överallt och ingenstans", och på en fråga om varför han var på resande fot så tidigt tvekar han ett ögonblick innan han svarar "Jag vaknade tidigt, och eftersom jag var hungrig ville jag genast bege mig av mot byn".*

*Hoki summerar därefter anklagelserna: att ha avlivat boskap och att ha mördat de två personerna i huset föregående natt. På Hokis fråga om rådet finner personerna skyldiga blir svaret enhälligt ja. Kalla kårar går längs era ryggrader då domen avkunnas: ni döms till döden genom kokning i olja följande dag, och förs därefter till en tom jordkällare i östra delen av byn. Ni är fortfarande bundna och fyra naginatabeväpnade vakter är fortfarande med er. Då ni knuffats in i jordkällaren stängs den bastanta trädörren. Inget ljus finns därinne, och en lång väntan inleds.*

## 4.9 FRISLÄPPANDET

*Någon gång under småtimmarna öppnas dörren försiktigt, och ett stort bylte slängs in till er, och alla vaknar ni av det svagt klirrande ljudet då byltet hamnar i huvudet på någon. Dörren lämnas öppen, och inget mer syns eller hörs, utom kraftiga snarkningar utifrån. Då ni kommer ut i det svaga månskenet möts ni av två sovande vakter och ett stort, men tomt, sakekrus.*

Vakterna har varsin naginata och tanto. De är rustade med haramaki och jingasa-hjälmar. Den större av dem har dessutom en katana och en penningpung med 6 sm. Bägge har dessutom papper på att de tillåts bära vapen. De vaknar och slår larm om de inte sövs på ett mer tillförlitligt sätt innan man börjar ta av dem rustningarna.

Byltet innehåller följande saker:

- 2 aiguchi
- 1 wakizashi med silveregg (Det krävs dock ett slag med en modifikation på –20 på Finna Dolda Ting för att upptäcka att eggen är av silver).
- 2 jo
- 250 guldmynt
- Den gröna jadefiguren
- En kartskiss över området ("Kartskiss")
- Tre brödkakor
- En rödaktig, svampartad, illaluktande, träaktig bit av någonting
- Ett brev från Ruiyi

## Brevet

*Ärade vänner!*

*Mitt hjärta värker då jag tänker på att jag var tvungen att överge er i nödens stund, men jag visste vad som skulle hända och såg mig tvingad att försvinna. Jag försvinner nu för alltid för omvärldens ögon, men kanske vi ses i nästa liv. Jag bifogar med detta brev några föremål som ni förhoppningsvis kommer att ha nytta av. Alla tillhör de Hoki, och ni måste lova mig att återlämna allt då ni använt dem färdigt.*

*Nog om detta. Jag vet ännu inte exakt vad som orsakat de mystiska händelser som inträffat de senaste dagarna, men jag är säker på att det är Varelsen vi såg i går natt som orsakat det, och Han är inte av denna världen. Det enda sätt ni kan förgöra Honom på står i boken Rui-dien, som tyvärr är i Hans ägo, men han kan inte förstöra den, så ni har fortfarande en chans, men ni måste försöka få tag på boken! Följ de instruktioner som står i den för att förgöra Honom.*

*Det som ser ut som en rödaktig träbit är en del av en drakes tunga, doppad i diverse hemliga extrakt. Den som stopper denna bit i munnen kommer att kunna läsa drakspråket, som boken är skriven på, obehindrat. Jadefiguren ÄR en tempelsymbol, men jag vet inte vilket tempel den symboliserar. Det är emellertid ett jingu tillägnat Toshimano. Det finns ett jingu i Lushin, prästerna där kanske vet varifrån figuren kommer. Var på er vakt, försök inte följa efter mig, skynda med ert uppdrag, och lycka till!*

*Ruiyi*

Brevet talar om vad rollpersonerna måste göra (få tag i boken) och var de eventuellt kan få hjälp (i Lushin).

# 4.10 FÄRDEN MOT LUSHIN

Färden till Lushin är ungefär fyra mil, två normala dagsmarscher genom skog. Spindelbensskogen är mörk och dyster, och fylld med hemska monster som rollpersonerna inte har en aning om. Det finns en tabell över händelser som drabbar rollpersonerna under deras färd.

*Efter att ha vandrat genom den dystra skogen i tre timmar börjar skogen plötsligt glesna en smula, och några hundra meter fram öppnar sig träden i en glänta. Mitt i gläntan står en robust, knuttimrad stuga med trätak, och framför stugan finns en brunn och en huggkubbe.*

## Stugan

Boken, spelarnas ursprungliga utrustning, och de sju ninjorna/ lärjungarna finns i den lilla stugan i Spindelbensskogen, nordost om Matsuka, men när den åttonde ninjan/lärjungen (han med ärret) återkommer och rapporterar (ungefär en timme efter det att rollpersonerna släpps fria) beger sig alla mot templet. De lämnar en lapp instucken i stugans dörrpost med följande meddelande:

*"Miku hade goda nyheter, vi ger oss av. Blomman slår ut där cikadorna spelar. Draken flyger med oss"*

Lappen är till Yayu för att denne skall veta vart de tagit vägen. Med "Blomman" som "slår ut" åsyftas flickan, och med "draken" menas boken Rui-Dien. När rollpersonerna kommer till Lushin kommer de att förstå vad som menas med "där cikadorna spelar" (en cikada är ett slags stor gräshoppa, som liksom syrsorna kan "spela"). Yayu, som efter sitt bestialiska dåd i Matsuka försvann in i skogen efter att ha givit Mikura sina instruktioner, återkommer inte till stugan förrän vid femtiden nästa morgon, ungefär en timme efter det att rollpersonerna kommer dit om de ger sig av från Matsuka omedelbart och i rask takt färdas mot Lushin. Eftersom stugan ligger på vägen mellan Matsuka och Lushin kommer de oundvikligen att stöta på den om de färdas genom skogen. Efter det att Yayu varit där tar han lappen och färdas mot Lushin i ganska maklig takt mot sitt tempel, förvissad om att rollpersonerna kommer att avrättas för hans brott. Varken han eller Mikura eller någon annan vet ännu om att rollpersonerna lyckats fly.

## Händelsetabell

| 4T10 | Händelse |
|---|---|
| 4 | Rollpersonerna möter en gaki som vill ha alla deras pengar. |
| 5 | Rollpersonerna anfalls av 1T4+2 jordkumor, ÅG 1T3+3. |
| 6 | En av rollpersonerna ramlar ned i en björnfälla, en tre meter djup grop med väggar som sluttar utåt. |
| 7–8 | Rollpersonerna anfalls av 1T4+1 tengu med katana. |
| 9–11 | Rollpersonerna möter andra människor på väg genom skogen. Det kan vara vandrare, jägare, präster som hämtar örter, rövare, köpmän, skogshuggare, el dyl. SL får själv brodera ut detta möte. |
| 12–15 | Rollpersonerna anfalls av 1T6+2 bakemono-sho, beväpnade med yari och hankyu. De ger sig emellertid av om de får 30 gm (de frågar först och skjuter sedan). Om rollpersonerna anfaller kommer de att fly, men trakassera dem resten av färden genom skogen (t ex hetsa vildsvin mot dem, bygga fällor, lägga sig i bakhåll med pilbågarna, kasta ned stenar från träden och fälla träd i deras väg). |
| 16 | Rollpersonerna hamnar i vägen för en mukade. |
| 17–19 | Rollpersonerna stöter på 1T6+2 shikome. SL skall slå 2T6 dolt för deras reaktion (högt slag=aggressiva, lågt slag=lugna) |
| 20–38 | Inget av intresse inträffar. |
| 39 | Rollpersonerna träffar Yayu, som emellertid avvaktar och flyr mot Lushin. |
| 40 | Rollpersonerna träffar Yayu, som väljer att anfalla. |

Om SL inte gillar det resultat som tärningarna ger, kan han slå om eller välja fritt bland tabellens händelser.

## 4.11 LUSHIN

*Plötsligt skingrar sig skogen helt, och ni blickar ned i en magnifik dalgång. Längst ned i dess botten ringlar sig ett silverklart vattendrag ned mot havet, och vid dess stränder ligger många drakbåtar och lastpråmar förtöjda. Dalens sidor är helt terasserade och de vilande risfälten tycks på något sätt sörja sin förlorade gröda. Rakt framför er, i dalgångens början, reser sig en femtio meter hög kulle, på vars sluttningar ett högt men vissnande gräs växer. På kullens topp står det mest imponerande tempel någon av er någonsin skådat, och dess spetsformiga och guldglänsande pagod reser sig säkert tjugo meter upp i luften. Runt templet löper en hög, kritvit mur, som hindrar er från att se mer av templets innandöme.*

Lushin ligger på en kulle just i början av en bördig dalgång, utgrävd genom årtusendena av floden Tagei som ringlar från klosterkullen ner i dalen. Templet byggdes nära fyrahundra år innan detta äventyr utspelar sig, och har under sin långa historia vuxit från en enkel offerplats till ett av sydöstra Jih-puns största tempel, för att sedan dala i makt och härlighet och bli nästan bortglömt. Då Yayu i hemlighet genomförde sina ceremonier fanns det förutom honom bara sju präster kvar i templet, samtliga gamla och skröpliga. De nya "lärjungarna" såg snabbt till att dessa gamla stofiler försvann, och satte in sig själva i deras platser.

Förutom prästerna hör till templet en skara av trettio lekmän som sköter hushållet och åkrarna. Dessa bor på dalgångens sluttningar, någon kilometer ned längs dalen, och består av bönder och ett fåtal hantverkare. Templets portar bevakas alltid av två orustade män beväpnade med nagamiki, och alla främlingar måste få speciellt tillstånd av Yayu för att släppas in. Innanför templets murar finns förutom prästerna också vanligtvis fem–sju lekmän som sköter köket, badinrättningen, städning, o dyl.

Muren som löger runt hela templet är tre meter hög och gjord i eldfast gips. På grund av felkonstruktion och den kuperade terrängen har den med tiden kommit att luta utåt, vilket gör att det är omöjligt att klättra uppför den utan änterhake eller liknande redskap.

Den pagodformade huvudbyggnaden är fyra våningar hög och syns mycket långt. Taket är gjort av bronsöverdragna kopparplattor och lyser som guld i solen.

Dagtid arbetar såväl lekmännen som de vanliga bönderna på risfälten, men de är så upptagna av arbete att ingen tar någon större notis om rollpersonerna. Nattetid är allt lugnt, men eftersom det höga gräs som växer på kullen och i svackan mellan kullen och skogen utgör en närmast idealisk boplats för de jih-punska cikadorna är det näst intill omöjligt att ens göra sig hörd med normal samtalston. Det är bland annat därför som lekmännens bostäder ligger så pass långt ifrån själva tempelplatsen.

## A. Port

*Efter att ha klättrat upp för den ganska branta kullen kommer ni så fram till templets port. Framför själva öppningen i muren står en tre meter hög tori-oi, en port som markerar att detta är en helig plats enligt de Många Gudarnas lära. Pelarna som håller uppe de två tvärliggande bjälkarna är rikligt skulpterade och föreställer kraftfulla mansgestalter. Porten bevakas av två högväxta män med varsin nagamiki.*

Om någon av rollpersonerna lyckas med ett svårt INT-slag eller uttryckligen frågar SL, så kommer han att se att personen på pelarna är identisk med den på jadefiguren.

Männen kommer inte att släppa in någon genom porten utan Mikuras eller Yayus uttryckliga tillåtelse. När rollpersonerna kommer blockerar vakterna porten och frågar vilka de är och vilket ärende de har. Då de uppgivit detta springer en av dem bort och letar rätt på Mikura eller Yayu, som kommer att se till att de övriga "lärjungarna" tar sig ut ur templet och omringar rollpersonerna. Om dessa inte ger upp frivilligt så kommer ninjorna att försöka döda dem. Yayu kommer inte att delta i striden, och om rollpersonerna överlever kommer han att fly in i templet tills vidare och försöka komma på något sätt att besegra dem.

Från porten leder en stenlagd gång mot mottagningshallen.

## 1. Mottagningshall

**Utsidan:** *Denna lilla byggnad är gjord av kritvitt gips och har ett spetsigt, guldglänsande tak. Huset mäter ungefär 4x4 meter och har breda skjutdörrar på båda sidor.*

**Insidan:** *Rummet är ungefär 4x4 meter och väl upplyst av ett fyrfat som står på tre ben mitt i rummet. Endast halva rummet har trägolv, och till höger finns en liten skål med rosenvatten, vars doft fyller hela rummet med en mild, söt lukt av nyutslagna rosor. På väggarna finns vackra målningar illustrerande legenden om templets tillkomst, då Toshimano kommer ridande på en kirin och besegrar underjordens härskare för tredje gången. Till höger om dörren finns ett skoställ med åtta par träsandaler.*

I övrigt är rummet tomt.

## 2. Korridor runt ceremonirummet

**Utsidan:** *Detta hus tycks vara templets huvudbyggnad, ty det är det enda som är byggt i flera våningar, närmare bestämt fyra. På alla våningarna finns fönster som vetter åt alla håll, och taken mellan våningarna och den spetsiga toppen är alla belagda med bronsöverdragen kopparplåt. Väggarna till denna praktfulla byggnad är liksom resten av ytterväggarna i komplexet av kritvit, eldfast gips på bambustomme".*

Fönsterluckorna är alltid förbommade nattetid och vid dåligt väder.

### 3. Ceremonirum

Detta är ett spartanskt inrett tempelrum, där en staty av Toshimano utgör centrum.

### 4. Lagerrum

Här finns mat som motsvarar 70 dagsransoner.

### 5. Kök

### 6. Matrum

### 7–10. Prästernas rum

Här bor ninjorna två och två i enkelt inredda rum, där de förvarar sina personliga ägodelar, som vapen och rustningar.

### 11. Meditationsrum

Rummet är kalt vitmålat. Det enda föremålet här är en statyett av Toshimano.

### 12. Gårdsplan med brunn

### 13. Badstuga

13b och 13c är torrdass. 13a är badrummet med stora träkar och en spis för att värma vatten.

### 14. Tehus

I ett skåp finns en komplett servis för en teceremoni med sex deltagare.

### 15. Fruktträdgård

Här växer körsbärs-, persiko- och äppelträd.

### 16. Örtagård

Här växer olika väldoftande buskar och örter. Örtagården genomkorsas av några stenlagda gångar.

### 17. Korridor runt biblioteket

### 18. Biblioteket

Här står Rui-dien i någon av bokhyllorna, som går från golv till tak och är överfyllda. Det tar 1T100 minuter att finna den bland alla de andra volymerna. I mitten av rummet finns ett snedställt skrivbord, där två lärjungar vanligtvis sitter och studerar.

### 19. Korridor runt översteprästens rum

### 20. Översteprästens rum

Demon-Yayu behöver inte sova och därför har detta rum inte används sedan den ödesdigra natten då Yayu blev besatt.

### 21. Korridor runt översteprästens arbetsrum

Två ninjor finns alltid här för att hålla utkik och vakta flickan. Båda har rustning, 3 shuriken och ninjato.

### 22. Översteprästens arbetsrum

Här finns Koruko fängslad. Hon är skräckslagen och ur balans efter alla de hemska upplevelser hon har gått igenom, och har därför blivit helt apatisk. Hon följer med rollpersonerna, men kan inte ta egna initiativ eller agera aktivt.

## 4.12 Avslutning

Om rollpersonerna lyckas få tag i den "botade" Yayu kommer han att erkänna allting inför Matsukas råd (om han inte dör först). Yayu, som är medveten om allt ont han gjort medan han varit besatt av demonen är mycket ångerfull, och ber på sina bara knän om förlåtelse. I vilket fall dör han inom några dagar på grund av de men han har fått i samband med besattheten.

Koruko kan bekräfta deras berättelse om de inte lyckas få med sig Yayu. Får de varken tag i flickan eller Yayu är de riktigt illa ute, och måste anses ha misslyckats med äventyret kapitalt. De får leva resten av sitt liv på rymmen eller på jakt efter Yayu.

# 5 Allmän information

## 5.1 Rui-dien

Den bok som Ruiyi och Yayu så hett åtrår är ett märkligt verk. Det är en handskrift från Tsun-kuo kallad Rui-dien, juvelhögen, eftersom den är skriven på drakspråk med kanji-skrift och sägs vara värd en hel drakskatt. Denna unika volym har sedan länge varit helt försvunnen, och endast ett fåtal män har överhuvudtaget vetat om dess existens, undangömd i ett litet tempel i en liten byhåla för att dra till sig så lite uppmärksamhet som möjligt. Bokens innehåll gör den förmodligen till en av de mest dyrbara volymerna i hela Jih-pun. Där finns nämligen kompletta beskrivningar av alla andliga besvärjelser, eventuella biverkningar, hur de tillkommit osv. Med detta värdefulla hjälpmedel kan vem som helst (som kan läsa boken) använda sig av dessa besvärjelser.

Rui-dien är nedskriven med vad som ser ut som rött bläck på vad som verkar vara pergament av bambufibrer. I själva verket är den skriven med ett extrakt av drakblod på ytterst tunna skivor av drakhud och inbunden i pärmar gjorda av två stora drakfjäll. Boken är sålunda i det närmaste oförstörbar.

Hur Yayu lyckats få reda på var boken fanns är okänt, men syftet står helt klart: i boken fanns även en beskrivning av en numera glömd ritual, offrandet av liv till en kami.

En person med INT 13 eller mer kan med bokens hjälp få reda på vad som hänt Yayu och hur demonen skall utdrivas ur hans kropp. Detta sker genom en numera glömd reningsritual. Hur ritualen går till står beskrivet i boken, och vilken präst som helst med INT 13 eller mer kan utföra den.



## 5.2 YAYU

Yayu har, efter det att hans kropp besattes av demonen, genomgått en stor förändring. Till det yttre är han fortfarande precis som förut, men eftersom hans själ är undanträngd av demonen kan han inte handla av egen vilja eller tänka fritt. Demonen styr kroppen fullständigt, även om Yayus riktiga själ är medveten om vad som händer. Demonen som besatt Yayus kropp är en ond och kaotisk varelse som njuter av att döda och förstöra och som dessutom drivs av en närmast outsläcklig blodtörst. Betrakta Yayu som en shutendoji efter det att demonen tagit över honom.

### Yayu

| | Normal | Demon |
|---|---|---|
| STY | 12 | 24 |
| STO | 14 | 14 |
| FYS | 8 | 16 |
| SMI | 12 | 18 |
| SNA | 14 | 25 |
| INT | 15 | 15 |
| PSY | 16 | 32 |
| KAR | 10 | 10 |
| KP | 11 | 15 |
| SB | 0 | 1T4 |

**Naturliga vapen** (som demon) 2 Klor (100%, 1T8), 1 Bett (50%, 1T10)
**Naturligt skydd**: Som demon: 3 poäng osynlighet. Kan endast skadas av vapen av silver eller mullbärsträ.
**Förflyttning**: Normalt L12. Demonbesatt L24.
**Yrke**: Dai-guji.

**Övrigt**: Om Yayu i demonform slås medvetslös försvinner demonen och Yayu blir sig själv igen, dock åldrad trettio år och sålunda mycket gammal (dör inom 1T4 dagar). "Demon-Yayu" har samma svagheter som en vanlig shutendoji (vimsighet, mm), men kan skräckslå när han vill. Sår som gör mer än 4 poäng i skada infekteras alltid.

Demonen har tillgång till alla elementarbesvärjelser med skolvärde 9 eller lägre (CL 75%). Den behöver aldrig förbereda besvärjelser, utan kan lägga dem när som helst (dock högst 1 per SR) tills hans PSY-poäng tar slut. I strid räknas hans klo-och bitattacker som ki-färdigheter, men han kommer i första hand att använda besvärjelser mot rollpersonerna (ELD, BLIXT, och i nödfall VÄGG för att stoppa missiler eller för att få tid att fly).

Lyckas demonen med att fly (vilket han kommer att försöka göra om han förlorar mer än hälften av sina KP), kommer han att ligga lågt några veckor och därefter söka upp och likvidera rollpersonerna. Det kan bli ett nytt äventyr.

## 5.3 RUIYI

Ruiyi är en soryo från templet i Haraki, beläget väster om bergen. Han är en lång och ståtlig man, något korpulent och med generellt kraftig kroppsbyggnad. Ett vitt pipskägg pryder hans haka och även hans grånande hår och rynkiga händer visar att den gamle prästen sett sina bästa dagar. Hans ögon är små och levande och har den vanliga kastanjebruna färgen.

Ruiyi går klädd i vanliga munkkläder, men bär utanpå denna en svart kåpa av siden. Han går stödd på en grov trästav och bär också ett litet bylte.

### Ruiyi

| | | |
|---|---|---|
| STY 7 | SNA 13 | KP 14 |
| STO 16 | INT 17 | SB 0 |
| FYS 11 | PSY 16 | |
| SMI 10 | KAR 12 | |

**Naturliga vapen**: 2 Knytnävar (20%, 1T3), 1 Spark (20% 1T6)
**Naturligt skydd**: 0
**Förflyttning**: L7
**Yrke**: Soryo
**Färdigheter**: Bojutsu 35%, Upptäcka fara 25%, Meditation 85%.

## 5.4 MIKURA

Mikura är en av Yayus "lärjungar", dvs en ninja. Hans alias innan han kom i Yayus tjänst var verkligen som blind massör, men naturligtvis är det svårt för en sådan att vittna. Ärret i ansiktet fick han vid överfallet i Matsuka, då Toshiro lyckades skära honom tvärs över ansiktet med sin katana. Rollpersonerna lägger märke till att hans kläder är mycket dyrbara men vanskötta, och om någon av dem lyckas med ett färdighetsslag i Finna Dolda Ting (SL slår dolt) ser han att personen bär en liten grön jadesten i bältet. Jadefiguren är identisk med den som rollpersonerna eller prästen hittade i det nedbrunna templet, men det krävs ett färdighetsslag med modifikationen –25 på Finna Dolda Ting för att en rollperson skall kunna känna igen den gröna stenen som något annat än en grön sten (SL skall slå detta slag dolt).

På en fråga om varför han kan vara massör trots att han inte är blind svarar han: "Det är bara en av mina sysslor. Jag livnär mig på mycket annat också, t ex på att plocka ved och att underhålla folk". Han har inget svar på varför han inte hade någon ved med sig när han kom, trots att han färdats genom skogen.

## 5.5 NINJORNA

Alla ninjorna har för enkelhetens skull samma grundegenskaper och färdigheter. De har tillgång till alla de slags vapen de är tränade att använda även om de normalt bara bär de vapen de tror att de behöver för tillfället. Sammalunda äger de ringbrynjor som täcker hela kroppen utom ansiktet.

### Ninja

| | | |
|---|---|---|
| STY 14 | SNA 14 | KP 12 |
| STO 10 | INT 12 | SB 0 |
| FYS 14 | PSY 14 | |
| SMI 14 | KAR 11 | |

**Förflyttning**: L10

**Yrke**: Ninja

**Färdigheter**: Kenjutsu 75%, Fukiburojutsu 65%, Shurikenjutsu 60%, Tantojutsu 55%, Hensu-jutsu 75%, Karumi-jutsu 75%, Ninjutsu 65%, Skugga 75%, Massage 50% *(Mikura har 90%)*, Läsa/Skriva katakana C, Bluff 85%.



## Fler äventyrsidéer

Eftersom det jih-punska samhället är strikt uppdelat i sociala skikt kan det vara vettigt för en spelledare att låta alla rollpersonerna i en spelgrupp komma från samma sociala klass. Det blir då lätt för dem att samarbeta utan tvister om etikett och uppträdande.

Jih-pun är ett relativt tätbefolkat land, med betydligt mindre outforskad vildmark än i Västerlandet. Äventyr bör därför utspela sig oftare i städer eller jordbruksområden. Detta leder i sin tur till att monster blir mindre viktiga än vanligt.

Vidare är det jih-punska samhället mer strikt och genomorganiserat än det västerländska, vilket också bör reflekteras i ett äventyr. En grupp okända män kan inte skapa sig makt och rikedom på samma sätt som i barbariska västländer, utan de blir mer bundna av samhällets och traditionernas krav.

### Samuraj

Om spelarnas rollpersoner är medlemmar av samma samurajklan, kan de få gemensamma uppdrag av klanledaren. Tänk som exempel att det utbryter fukushu, släktfejd, mellan två klaner. Då kan rollpersonerna få i uppdrag av sin ledare att sköta hela "kriget". Detta kan bli grunden för en lång och komplicerad kampanj med spionage, lönnmord, överfall, räder och små fälttåg.

Tänk på att samurajer oftast agerar utan tankar på direkta vinster i pengar. Det är under deras ära att befatta sig med sådana struntsaker. Däremot är det viktigt för en samuraj att äga land.

### Jizamuraj

En jizamuraj äger sin egen bondgård, där han, hans familj och deras tjänare odlar marken, föder upp getter, mm. Om alla rollpersonerna tillhör familjen och dess nära släkt och vänner kan man skapa en liten kampanj kring deras slit och mödor med giriga grannar, rövarband, monster och annat obehagligt som kan drabba en bonde i en krigisk värld.

### Ronin

En grupp ronin kan vara legosoldater som vandrar land och rike kring på jakt efter arbete och mat för dagen. Med sådana rollpersoner kan spelledaren ha stor rörelsefrihet när det gäller smååventyr och kan skicka spelarna än hit och än dit.

### Yakuza

Jih-puns gangstrar håller främst till i städerna, där de arbetar i gäng eller klaner. Deras verksamhet är relativt fredlig; de sysslar ju främst med stöld, "beskyddar"-verksamhet, prostitution och liknande brott. Men när två yakuza-klaner drabbar samman om territorier eller en viss sorts verksamhet kan det bli veritabla fältslag på gatorna innan polisen ingriper.

### Ninja

När spelarna har en grupp ninjor övergår kampanjen till en mer agent-artad typ. Ninjorna lever i samhället under falska identiteter och bedriver spionage och liknande verksamhet. Här ska man inte bara inskränka sig till de klassiska kommandoräderna, utan också syssla med långsiktiga spionageuppdrag. Om rollpersonerna får i uppdrag att göra noggrann undersökning av en viss daimyos styrkor och planer kan det bilda bakgrund till en hel serie äventyr av både fredlig och krigisk karaktär.

### Munkar

Om spelledaren strävar efter något som verkligen är annorlunda kan han låta spelargruppen vara kringvandrande tiggarmunkar. Det rör sig om rollpersoner som är likgiltiga inför rikedom och som främst vill sprida den blide Bodharmas läror. Detta kräver disciplinerade spelare som också är insatta i buddhistisk filosofi och förstår hur de ska sköta sina rollpersoner på ett trovärdigt sätt. Munkarna kan bli indragna i ondskefulla konspirationer av demoniska makter som vill bekämpa fridens Väg eller, mer prosaiskt, hjälpa fattiga och egendomslösa i kamp mot giriga och okänsliga adelsmän.






ART.NR 09-201